GAME▶PLAY MAGAZINE

Todo lo que necesitas saber del juego

Septiembre 2012. Edición Especial #3

Gameplay te enseña...

LEO CERVANTES
Editor en jefe
@l_ripper

REY OJEDA
Diseñador
@rey_ojeda

NACHO GURZA
Redactor
@fomyjb

¡Nintendo quiere que volvamos a capturarlos a todos!

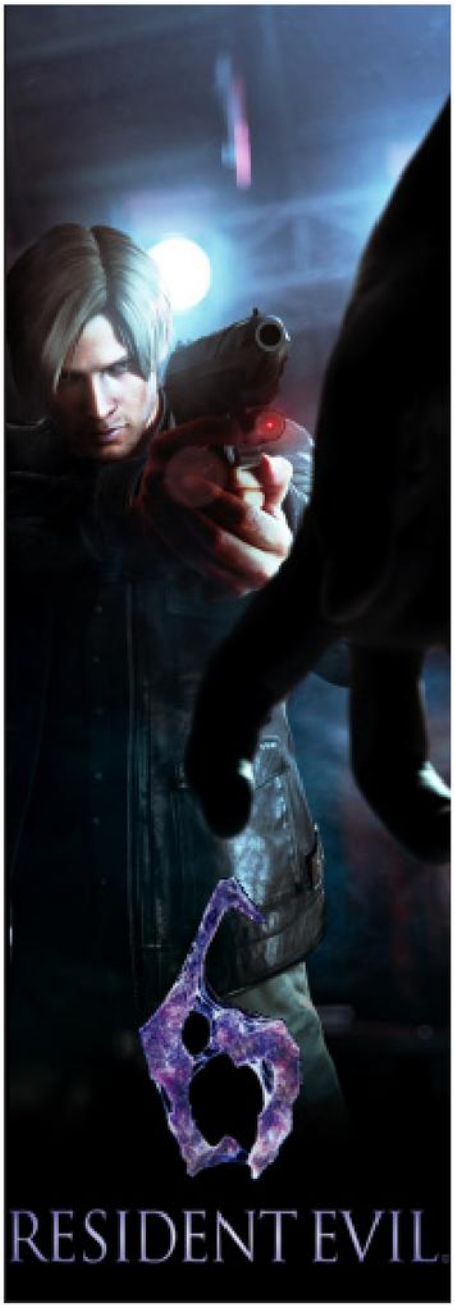
Me da mucho gusto hacer esta guía, pues es la primera vez que Gamefreak desarrolla una secuela directa de la serie de los monstruos de bolsillo. Continuando una de las mejores tramas que jamás han tenido, la aventura continúa en la misma ciudad, pero nos enfrenta a nuevos líderes de gimnasio e incluso hay la posibilidad de capturar a nuevas bestias legendarias.

En lo particular, considero a Pokémon como una de mis series favoritas, pues combina la afición que todos tenemos de coleccionar cosas, con una exploración casi infantil en donde poco a poco descubrimos un mundo maravilloso.

Agradezco que Taijiri se haya dedicado a la creación de videojuegos, pues si este particular personaje se hubiera dedicado a la prensa de juegos como tenía originalmente planeado, no seríamos adictos al RPG que acercó a todos al género, ni que nos invito a hacer una actividad muy rara en nuestro pasatiempo: compartir e intercambiar mascotas con las cuales generamos un lazo emocional.

Si bien para cuando salga la revista, no estará disponible el juego, el propósito es que puedan ir planeando su equipo y estrategias por avanzado.

Espero que la guía les sea de utilidad y de que en caso que necesiten saber más del mundo competitivo de Pokémon, nos pidan más información, pues como un entrenador veterano, me encantaría tener nuevos competidores.



¿De dónde viene?

Cuando Satoshi Tajiri comenzó a recolectar insectos en su infancia jamás se imaginó que su hobby lo llevaría a crear, no sólo una de las sagas de videojuegos más emblemáticas de la industria, sino una franquicia que causaría el furor suficiente para sacar peluches, tarjetas, series de televisión, películas, automóviles y cientos de artículos más que hoy en día podemos encontrar con el rostro de Pikachu y el resto del largo zoológico pokémon. Lo impresionante es como su carrera en los videojuegos comenzó con una revista de fanático para hablar de juegos arcade cuando apenas tenía 17 años, revista que posteriormente se transformó en una desarrolladora que regresaría la calidad a los juegos de la mano de un título que nos haría atrapar pequeños monstruos por medio de un cable para conectar dos Game Boy haciéndolo el primer juego portátil que realmente hacia socializar a los gamers.

Así nacieron la versión roja y verde (azul en América) junto con sus 150 pokemones encabezados por Bulbasaur, Squirtle y Charmander, personajes que para muchos de nosotros representaban una de las preguntas más complejas de la infancia, "¿cuál debo elegir?"

El desarrollo del juego duró 6 años, tiempo en el que la consola casi fallece, pero que gracias a este juego que, sin temor a equivocarme, ha llegado a ser la marca nacida en la industria que ha causado mayor impacto en tantos y diversos medios como la televisión, el cine, juegos de mesa y manga.

Pero tal vez el mayor logro que tuvieron estas primeras versiones fue el lograr hacer que los occidentales tomáramos un RPG, y no sólo eso, sino que nos enamoráramos de ellos.

Cronología

Primera Generación:

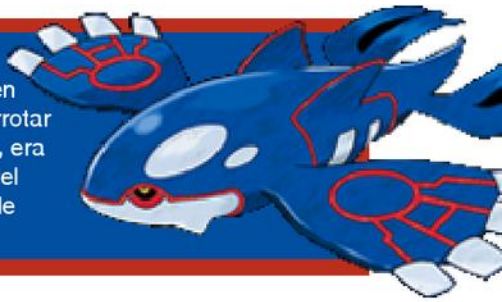
El inicio de nuestra aventura Pokemón ocurrió en una lejana tierra llamado Kanto donde en el Pueblo Paleta conocimos al profesor Oak, un investigador que nos obsequió a nuestro primer monstruo al que entrenamos hasta verlo evolucionar a Venusaur, Charizard o Blastoise. Junto a este inseparable amigo logramos vencer a su rival de la infancia en la Liga Pokemón, derrotar al equipo Rocket y cumplir el reto de capturar 150 pokemones.

Segunda Generación:

Recién nos mudamos a Johto y el destino nos colocó junto a Chikorita, Totodile o Cyndaquil para enfrentarnos a 16 líderes de gimnasio, capturar tres molestos perros que pueden aparecer en cualquier parte del mapa y acabar, otra vez con el Equipo Rocket. Pero sin duda el reto máximo no es vencer al Elite Four, sino derrotar a Red, el maestro al que acompañamos en el primer título y su poderoso Pikachu.

Tercera Generación:

Mudkip, Treecko y Torchic eran nuestros compañeros en Hoenn, pero ahora la misión iba mucho más allá de derrotar líderes de gimnasio y capturar más de 300 pokemones, era salvar al mundo de su inminente destrucción cortesía del equipo Aqua y el equipo Magma que en su búsqueda de Groudon y Kyogre causaron un desequilibrio natural.



Cuarta Generación:

Sinnoh es el campo de batalla donde junto a nuestro Pokemón inicial (Turtwig, Chimchar o Piplup) debemos detener al equipo Galaxia que buscan crear un nuevo mundo de la mano de Dialga y Palkia, lo que, por supuesto, es un grave peligro para la humanidad, no sólo por la destrucción del mundo, sino porque ahora el hombre está retando al espacio y al tiempo. Por suerte Maya o León estaban listos para detenerlos o no estarías leyendo esta revista.

Quinta Generación:

En una tierra conocida como Teselia, un héroe nuevo deberá criar ya se a Snivy, Oshawott o Tepig, para enfrentar al malvado N, un entrenador tan obsesionado con los Pokémones que quiere un mundo en donde sólo ellos existan. Con una trama demasiado obscura para la saga, este es el único titulo en el que verdaderamente los fans han hecho conspiraciones y teorías para revelar su significado.

Líderes de gimnasio

CHEREN
ASPERIA CITY

Patrat

Lillipup

YAKON
DRIFTVEIL CITY

Krokorok

Sandslash

Excadrill

Hiedra
VIRBANK CITY

Koffing

Whirlipede

Gerania
MISTRALTON CITY

Swoobat

Skarmory

Swanna

Camus
CASTELIA CITY

Swadloon

Dwebble

Leavanny

Lirio
OPELUCID CITY

Druddigon

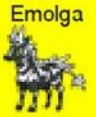
Flygon

Haxorus

Camila
NIMBASA CITY

Emolga

Flaaffy


Zebstrika

Ciprián
SEIGAIHA CITY

Carracosta

Wailord

Jellicent

Elite Four

SHAUNTAL

COFRAGRIGUS
NIVEL 56

DRIFBLIM
NIVEL 56

GOLURK
NIVEL 56

CHANDELURE
NIVEL 58

GRIMSLEY

LIEPARD
NIVEL 56

SCRAFTY
NIVEL 56

KROOKDILE
NIVEL 56

BISHARP
NIVEL 58

IRIS

HYDREIGON
NIVEL 57

AGGRON
NIVEL 57

DRUDIGGON
NIVEL 57

LAPRAS
NIVEL 57

ARCHEOPS
NIVEL 57

HAXORUS
NIVEL 59

MUSHARNA
NIVEL 56

REUNICLUS
NIVEL 56

SIGILYPH
NIVEL 56

GOTHITELLE
NIVEL 58

CAITLIN

THROH
NIVEL 56

SAWK
NIVEL 56

MIENSHAO
NIVEL 56

CONKELDURR
NIVEL 58

MARSHALL

www.gameplay.vg

Gameplay te enseña...
A entrenar a tu Pokemón

En esta guía vamos a cubrir varios aspectos del famoso "EV training". Debo advertir al lector, que la información puede resultar confusa si no lo hemos intentado, pero con los ejemplos que compartimos y experimentarlo, será más que suficiente y pronto podrás tener un equipo competitivo para jugar en línea

¿Qué es un "EV"?

EV significar "Effort Value." Estos valores determinan cual es la estadística que se va a mejorar cuando subas de nivel a tu Pokémon. Por ejemplo;

Vencer a un Patrat le va a dar a todos los integrantes de la batalla +1 Effort Value en ataque.

Vencer a un Frillish te consigue un +1 Effort Value en defensa SP.

¿Cómo afectan los EVs a las estadísticas?

Por cada 4 EVs que ganes de una estadística especifica, ganas un +1 de ese valor en las estadísticas base de ese Pokémon. Por lo cual podemos llegar a la conclusión de que si utilizamos a Tepig y matamos a 4 Patrats, seria benefico, pues obtendría un "boost" en ataque.

Sin embargo no habrá un cambio notorio hasta que el Pokémon llegue a su nivel máximo, es decir 100.

¿Existe un límite de EVs que le pueda asignar a un Pokémon?

Afortunadamente si, estas son las reglas:

Cada Pokémon puede tener un máximo de 510 EV's.

LittleBIG Planet™
SONY
PS VITA
SELECT
START
ADMIT ONE

Cada estadística puede ser beneficiada por solo 255 EV's.

La cifra es dispareja y permite crear híbridos, beneficiando a Pokémones que deben combinar ataque SP y defensa u otras mezclas.

¿Cuál es el mejor momento para iniciar el "EV training"?

Evidentemente el entrenamiento empieza tan pronto como capturemos al Pokémon en cuestión. Aquí es donde vemos la utilidad de ítems como el "EXP Share" que permiten entrenar a bestias incluso aunque tengan un nivel 1

¿Cuál es el beneficio real?

Si piensas jugar de una manera casual, ninguno, pues con las herramientas que provee el juego es posible vencer a la elite 4 sin mayor problema e incluso capturar a los Pokémones legendarios. Desde el punto de vista del entrenador Hardcore, no existe mejor forma de enfrentar al rival que aprovechar todas y cada una de las ventajas que tienen las bestias de bolsillo. Para muestras les dejo un ejemplo en donde el Pokémon 1 esta entrenado con EVs y el 2 no:

Volcarona #1 Volcarona #2

Nivel 60 74

HP 182 240

Ataque 72 122

Defensa 87 120

Sp. Ataque 209 233

Sp. Defensa 134 157

Velocidad 194 205

Los beneficios del EV training permiten tener un equipo muy especializado. Volcarona necesita ser rápida y de paso pegar fuerte con sus técnicas mágicas, por lo cual se decidió esa repartición de puntos.

Técnicas avanzadas

Las vitaminas son una manera rápida de subir EV's sin tener que pelear por ellos. A continuación te platico cuales son los efectos para que no compres a ciegas

Item Efecto en las EVs

HP Up +10 Hit Point EVs

Protein +10 Ataque EVs

Iron +10 Defensa EVs

Calcium +10 SP Ataque EVs

Zinc +10 SP Defensa EVs

Carbos +10 Velocidad EVs

PokéRus.

Puede que hayas escuchado antes de la enfermedad PokéRus antes, pero seguramente si juegas casual nunca la hayas visto. Este es un extraño virus que tu bestia puede contraer después de haber batallado con Pokémones salvajes y que facilita bastante la cuestión del "EV Training". Para determinar si tienes el virus, solo hace falta ver la ventana se Status de personajes y si una pequeña caja morada esta frente al nombre del Pokémon, lo has contraído.

El efecto de la enfermedad es ni más ni menos que doblar los Effort Values obtenidos y así tener un entrenamiento muy rápido.

En caso de que necesites perder algunos EVs por errores a la hora de pelear, existen las berries, que te hacen perder esos puntos no deseados. No es fácil conseguirlas, pero estos son sus efectos

Berry Efecto en los EV's

Pomeg Berry -10 Hit Point EV's

Kelpsy Berry -10 Ataque EV's

Qualot Berry -10 Defensa EV's

Hondew Berry -10 SP Ataque EV's

Grepa Berry -10 SP Defensa EV's

Tamato Berry -10 Velocida EV's

¿Hay algo más que deba de saber?

No hay manera de checar cuantos EVs tienes, debes calcularlos, por lo cual te recomiendo siempre tener una calculadora a mano. Después de hacer tu entrenamiento no hay ningún problema por utilizar Rare Candies para llegar al nivel 100.

Si necesitan un listado de todos los Pokémon y los valores que nos dan al vencerlos, no duden en pedirlos en la sección de comentarios de Gameplay.vg o por medio de las redes sociales.

Tabla de Tipos

Normal

▲ Ventaja:
-

▼ Debilidad:
Roca y Acero

✖ Nulo:
Fantasma

Fuego

▲ Ventaja:
Planta, Hielo, Acero y Bicho

▼ Debilidad:
Fuego, Agua, Dragón y Roca

✖ Nulo:
-

Agua

▲ Ventaja:
Fuego, Tierra y Roca

▼ Debilidad:
Agua, planta y Dragón

✖ Nulo:
-

Planta

▲ Ventaja:
Agua, Tierra y Roca

▼ Debilidad:
Fuego, Planta Veneno, Volador, Bicho, Dragón y Acero

✖ Nulo:
-

Eléctrico

▲ Ventaja:
Agua y Volador

▼ Debilidad:
Planta, Eléctrico y Dragón

✖ Nulo:
Tierra

Hielo

▲ Ventaja:
Planta, Tierra, Volador y Dragón

▼ Debilidad:
Fuego, Agua y Hielo

✖ Nulo:
-

Lucha

▲ Ventaja:
Normal, Hielo, Roca, Acero y Siniestro

▼ Debilidad:
Veneno, Volador, Psíquico y Bicho

✖ Nulo:
Fantasma

Veneno

▲ Ventaja:
Planta

▼ Debilidad:
Veneno, Tierra, Roca y Fantasma

✖ Nulo:
Acero

Tierra

▲ Ventaja:
Fuego, Eléctrico, Veneno, Roca y Acero

▼ Debilidad:
Planta y Bicho

✖ Nulo:
Volador

Volador

▲ Ventaja:
Planta, Lucha y Bicho

▼ Debilidad:
Eléctrico, Roca y Acero

✖ Nulo:
-

Psíquico

▲ Ventaja:
Lucha y Veneno

▼ Debilidad:
Psíquico y Acero

✖ Nulo:
Siniestro

Bicho

▲ Ventaja:
Planta, Psíquico y Siniestro

▼ Debilidad:
Fuego, Lucha, Veneno, Volador, Fantasma y Acero

✖ Nulo:

Roca

▲ **Ventaja:**
Fuego, Hielo, Tierra y Bicho

▼ **Debilidad:**
Lucha, Tierra y Acero

✖ **Nulo:**
–

Fantasma

▲ **Ventaja:**
Psíquico y Fantasma

▼ **Debilidad:**
Siniestro y Acero

✖ **Nulo:**
Normal

Dragón

▲ **Ventaja:**
Dragón

▼ **Debilidad:**
Acero

✖ **Nulo:**
–

Siniestro

▲ **Ventaja:**
Psíquico y Fantasma

▼ **Debilidad:**
Lucha, Siniestro y Acero

✖ **Nulo:**
–

Acero

▲ **Ventaja:**
Lucha y Roca

▼ **Debilidad:**
Fuego, Agua, Eléctrico y Acero

✖ **Nulo:**
–

www.gameplay.vg

El deporte digital invade GamePlay Magazine el próximo número